NES-ZL-FAH-4

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

The Legend of ZELDA™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

Nederland

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment-waarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet.
Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Français

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met "THE LEGEND OF ZELDA" voor het Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door en volg de aanwijzingen nauwgezet op. Bewaar hem ook zorgvuldig om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

Tips om Ganon te vernietigen 7
Basiskennis 18
Schatten—De Magie en het Mysterie 23
De Bovenwereld 29
De Onderwereld 34
Een paar hints 42

VOORZORGSMAATREGELEN

1) **Deze cassette is een precisieprodukt. Gebruik of bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem nooit uit elkaar.**
2) **Raak de electrische contacten niet aan. Voorkom ook dat deze nat of vuil worden. Daardoor kan namelijk de cassette en/of het control deck beschadigd raken.**
3) **Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunner, alcohol of andere vluchtige stoffen.**
4) **Bewaar de cassette in het beschermingshoesje als hij niet wordt gebruikt.**
5) **Controleer steeds de aansluiting van de cassette op vuil en stof voordat hij in het control deck wordt gedaan.**

N.B: In het belang van produktverbeteringen, kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1987 Nintendo Co.,Ltd.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu "THE LEGEND OF ZELDA" pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

TABLE DES MATIERES

Comment anéantir Ganon-conseils *7*

Techniques de base *18*

Trésor—Sa magie et ses mystères *23*

Le monde extérieur *29*

Le monde sublunaire *34*

L'ABC de la Légende de Zelda *42*

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1987 Nintendo Co.,Ltd.

Heel, heel lang geleden was er in de wereld een tijd van chaos.

In deze chaos leefde in het kleine koninkrijk Hyrule een legende voort. Deze legende van de "Triforce", grote gouden driehoeken met enorme magische krachten, werd doorverteld van generatie op generatie. Op een dag viel een vijandig leger dit vreedzame koninkrijk binnen en stalen zij de "Triforce van de macht". Dit wrede leger werd geleid door Ganon, de machtige prins der duisternis die de wereld wilde overheersen met zijn kwade macht.
Uit angst voor de kwade macht van Ganon deelde Zelda, de prinses van het koninkrijk, de "Triforce van de wijsheid" in acht kleine stukjes en verborg deze op verschillende plaatsen in het koninkrijk, zo ver mogelijk van Ganon vandaan. Tegelijkertijd gaf ze haar trouwste dienstmeisje, Impa, de opdracht stiekum te ontsnappen en iemand te zoeken die genoeg moed had Ganon uit te dagen. Toen Ganon dit alles hoorde werd hij verschrikkelijk kwaad, sloot de prinses op en stuurde hij zijn mannen er op uit Impa te gaan zoeken.
Impa vluchtte over de heuvels en door de bossen, rennend voor haar leven. Toen ze niet meer verder kon omdat ze helemaal uitgeput was, werd ze ook nog bijna gevangen door de mannen van Ganon. Wat moest ze doen ?... Maar wat gebeurde er nu ? Uit het bos kwam ineens een stoere flinke jongen, die Ganon's mannen verdreef en Impa redde van de dood. Deze jongen heette Link. Hij was een jonge avonturier en tijdens een van zijn zwerftochten was hij Impa tegengekomen die bijna gevangen was door de mannen van Ganon. Impa vertelde Link het verhaal van prinses Zelda en de slechte Ganon. Link beloofde direkt dat hij Zelda en Impa zou helpen, maar Ganon was een wrede tegenstander. Link's opdracht bestond hieruit dat hij alle acht delen van de gebroken Triforce moest zoeken en deze weer tot een Triforce moest maken. Als hem dat niet lukt, is het onmogelijk voor hem om Ganon te verslaan in de "Death mountain" waar Ganon leeft.
Kan Link Ganon echt verslaan en kan hij prinses Zelda redden ?
Alleen jij kunt hem daarbij helpen. Veel succes. Gebruik de Triforce verstandig.

Il ya très longtemps, l'univers fut plongé dans une ère de terreur.

Au milieu de cette confusion, dans un petit royaume du domaine de Hyrule, une légende passa de génération en génération, c'était la légende de "Triforce", les triangles dorés possédant des pouvoirs mystiques. Un jour, une armée maléfique attaqua ce petit royaume paisible et lui vola la "Triforce du Pouvoir". A la tête de cette armée se trouvait Ganon, le puissant Prince des Ténèbres, qui cherchait à plonger l'univers dans la peur et l'obscurité afin d'en devenir le maître.

Craignant cette cruauté, Zelda, la Princesse du royaume brisa la "Triforce de Sagesse" en huit fragments et la cacha à travers le royaume pour protéger le reste de la triforce de l'emprise maléfique de Ganon. En même temps, elle ordonna à sa fidèle nourrice, Impa, de s'évader et d'aller dans le domaine pour y trouver un homme qui serait assez courageux pour affronter le maléfique Ganon. Lorsqu'il apprit la nouvelle, Ganon furieux fit emprisonner la princesse et envoya son armée à la recherche d'Impa. Affrontant les forêts et les montagnes, Impa s'enfuit pour échapper à ses poursuivants. A bout de forces, elle se trouva un jour cernée par les hommes de Ganon. Piégée que pouvait-elle faire? A part patienter, tout semblait perdu. Un jeune homme apparut. Adroitement il repoussa les hommes de Ganon et sauva Impa d'un destin pire que la mort. Il s'appelait Link. Au cours de ses voyages, il s'était trouvé sur la route d'Impa et des hommes de Ganon. Impa lui raconta toute l'histoire de la princesse Zelda et du maléfique Ganon. Assoiffé de justice, Link résolut de sauver Zelda, mais Ganon s'avéra être un puissant adversaire. Il avait la "Triforce du Pouvoir". Ainsi pour vaincre Ganon, Link devait réunir les huit fragments éparpillés de la "Triforce de Sagesse" pour reconstruire le triangle mystique. S'il ne réussissait pas cet exploit, Link perdrait toute chance de trouver un passage jusqu'à la Montagne de la Mort ou vivait Ganon.

Link pourra-t-il vraiment anéantir Ganon et sauver la princesse Zelda?

Seule votre habileté pourra répondre à cette question. Bonne chance. Servez-vous sagement de la Triforce.

Tips om Ganon te vernietigen

Comment parvenir à anéantir Ganon—conseils.

Als je tijdens het spelen veel problemen hebt, lees dan het verhaaltje dat steeds onderaan elke bladzijde staat. Er staan veel handige tips in.

Si vous avez eu des difficultés à jouer à ce jeu, veuillez lire l'histoire qui suit. Lisez-lá attentivement; elle renferme de nombreux conseils utiles.

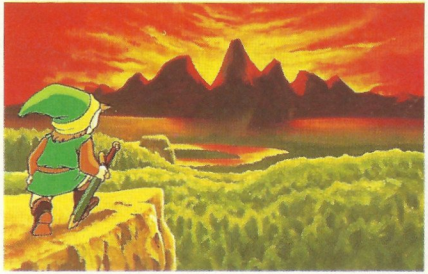
Toen Impa aan Link vroeg of hij haar wilde helpen Ganon te vernietigen, vertelde ze hem ook een stukje geschiedenis van het land Hyrule. Ook vertelde ze hem de geheimen van de negen ondergrondse labyrinten. Deze geheimen staan ergens in dit boekje. Heb je ze al gevonden ?

Lorsqu'Impa ordonna à Link de détruire Ganon, elle lui raconta également l'histoire du domaine de Hyrule, et lui fit part des diagrammes des neuf labyrinthes souterrains secrets. Ces diagrammes se trouvent quelque part dans ce livret. Les avez-vous trouvés?

De grote vijanden hebben vaak zwakke plekken. Gebruik verschillende wapens en schatten om ze op verschillende manieren aan te vallen. Als je maar genoeg probeert, vind je vanzelf wel het juiste wapen.

Vertrouwend op wat Impa hem verteld heeft gaat Link op weg naar de "Death Mountain". Om erachter te komen waar de "Death Mountain" is moet je goed opletten waar en wanneer er monsters verschijnen.

Se fiant au témoignage d'Impa, Link doit se rendre tant bien que mal à la Montagne de la Mort. Link pourrait très bien découvrir où se trouve la montagne en observant soigneusement où et quand apparaissent les monstres.



In de bergen en in de bossen zijn verschillende verborgen grotten. In deze grotten zijn koopmannen die Link een aantal handige wapens en schatten willen verkopen. Soms moet Link die schatten kopen, maar soms krijgt hij ze ook voor niets.

Dans les forêts et les montagnes, il y a de nombreuses cavernes dans lesquelles des marchands vendront à Link des articles utiles. Non seulement il peut y acheter des objets, mais aussi se procurer des articles qu'il ne pourra pas trouver ailleurs.

Les puissants ennemis ont souvent des points faibles. Essayez d'utiliser les éléments variés du trésor pour attaquer de différentes manières. De cette façon vous êtes sûr de tomber sur la bonne combinaison.

In de bronnen en meren die Link op zijn weg tegenkomt gebeuren de meest verbazingwekkende dingen. De elfjes maken bijvoorbeeld al Link zijn levenshartjes weer rood, maar dit zijn niet de enige geheimen die daar te vinden zijn.

Il se passe toutes sortes de choses épatantes dans les sources que Link découvre ici et là. Les fées lui fourniront tout un approvisionnement de coeurs de VIE. Et ce ne sont pas là les seuls secrets à découvrir!

De ingangen van de verschillende ondergrondse labyrinten zijn in het hele land verstopt. Sommige ingangen zijn zeer moeilijk te vinden. Ondanks dat moet je toch alle raadsels op kunnen lossen. Als je eenmaal in een ondergronds labyrint zit, ga er dan niet weer uit voordat je een nieuw gedeelte van de Triforce hebt gevonden.

Les entrées des labyrinthes souterrains sont cachées partout! Il y a même des entrées qui restent introuvables. Cependant, vous trouverez quelque part des indices qui vous aideront à résoudre ces énigmes. Et puis à chaque fois que Link trouve un labyrinthe, il gagne un élément du trésor.

In sommige groepen van monsters in de ondergrondse labyrinten zit een leider. Als Link deze leider vindt en hem als eerste dood, dan zullen alle andere monsters ook verdwijnen.

Gebruik krachtige wapens zoals de boemerang om de monsters te verslaan. Zo kan Link verder gaan en beter vechten. Het is belangrijk goed te oefenen om snel van wapens te kunnen wisselen (Weet je nog, via het Sub-scherm). Leer om snel over te schakelen en snel een wapen te kiezen. Als je dat goed kunt zal het een stuk beter en sneller gaan.

Pour lutter contre les ennemis d'égal à égal, ayez des armes tels des boomerangs etc. De cette façon, Link pourra mener plus facilement un combat à bonnes fins. Il est très important de pouvoir passer rapidement à l'écran des trésors (vous vous rappelez le sous-écran?) et de s'emparer des trésors en un clin d'oeil.

Si vous avez cette aptitude, Link pourra tenir le coup jusqu à la fin.

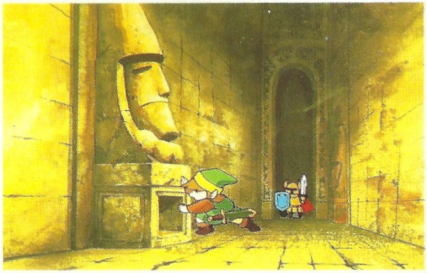
Verover de ondergrondse labyrinten in de goede volgorde, want als je dit niet doet zul je een aantal schatten mislopen en als je die niet hebt zul je Ganon nooit kunnen verslaan. Ga dus niet te snel ! Dat is veel te gevaarlijk !

Le voyant de niveau du labyrinthe est important. Il montre la voie à Link. Si Link ne lutte pas dans le bon ordre il risque d'avoir une fin tragique à la sortie du labyrinthe. N'avancez pas trop vite! C'est dangereux.

Certaines vilaines créatures du labyrinthe sont contrôlées par un chef. Si Link trouve ce chef et qu'il s'en débarrasse en premier, alors les autres ennemis dans la pièce disparaîtront.

In de ondergrondse labyrinten zijn veel verborgen raadsels. Als Link bijvoorbeeld de kaart en het kompas van dat labyrint heeft gevonden, kan hij de kamers stuk voor stuk controleren. Loop alle kamers na en probeer zoveel mogelijk schatten te veroveren.

Il ya bon nombre d'énigmes dissimulées dans les labyrinthes souterrains. Quand Link aura trouvé la carte et la boussole, il pourra avancer en vérifiant les passages un à un. Avancez et trouvez toutes les salles. Pour accomplir cela, Link devra augmenter le nombre de ses trésors.



In de ondergrondse labyrinten zal Link een aantal deuren tegenkomen die direkt nadat hij erdoor is gekomen weer dicht zullen slaan. Er is maar een manier om er weer uit te komen, zelfs als Link van alle kanten is ingesloten. Geef niet op en probeer van alles om er weer uit te ontsnappen.

Dans les labyrinthes souterrains, Link rencontrera des portes qui se ferment derrière lui aussitôt qu'il les a franchies. Cependant; il existe toujours un moyen de les ouvrir et de s'échapper. Même si Link est enfermé sans issue, il ne doit pas abandonner. Essayez n'importe quoi pour réussir à sortir.

In de ondergrondse labyrinten zal Link soms vriendelijke personen tegenkomen die hem zullen helpen. Luister goed en leer van hen wat de zwakke plekken van de monsters zijn.

Het zal zeer moeilijk zijn voor Link om Ganon te vernietigen. Hij is zeer sterk en gemeen, maar heeft ook een zwakke plek. Ergens in het spel zal een vriendelijk persoon Link die zwakke plek vertellen.

Link aura bien des difficultés avant de pouvoir anéantir Ganon. Il est très méchant. Mais, même Ganon a son point faible. Il y aura sûrement un personnage amical dans le jeu qui le fera savoir à Link.

Als Ganon eenmaal vernietigd is en je prinses Zelda gered hebt, is je opdracht (voorlopig) geslaagd. Je hebt nu twee Triforces en kun je weer verder gaan reizen naar andere onbekende landen ... Wie weet wat er in de toekomst zal gebeuren ?

Link a anéanti Ganon et a réussi à libérer la princesse Zelda. Maintenant qu'il possède les deux Triforces, il reprend de nouveau ses voyages à travers des contrées inconnues ... Qui sait ce que l'avenir réserve à Link?

Dans les labyrinthes, Link rencontrera des personnes qui l'aideront à s'échapper. Ecoutez bien ce qu'elles vous diront et découvrez les points faibles des ennemis!

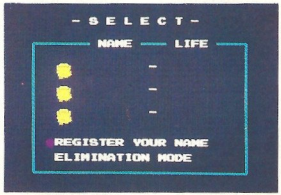
Hoe 'MAAK' je je eigen Link?

Link, de held in ons verhaal, bestaat (nog) niet echt. Maak je eigen Link door je eigen naam aan een van de drie poppetjes te geven.

Als je de cassette in het Control Deck doet zal het titelbeeldscherm verschijnen en krijg je een demonstratie van alle te veroveren schatten. Als je nu op START drukt verschijnt het beeldscherm dat hier rechts staat. Zet nu het hartje bij REGISTER YOUR NAME met behulp van de SELECT toets. Druk nu weer op START, en het onderste beeld zal verschijnen. Zet nu met de SELECT toets het hartje bij het poppetje dat je een naam wilt geven.

Geef het poppetje een naam (maximaal acht letters) met behulp van de vierpuntsdruktoets (om een letter te kiezen) en de A knop (om die letter te plaatsen). Als je hiermee klaar bent, zet dan het hartje bij REGISTER END en druk weer op de START toets om te beginnen.

Titelbeeldscherm *Voyant du titre*



Keuzebeeldscherm *Voyant du menu*

Scherm voor het registreren van je naam
Voyant pour inscrire votre nom

Création de votre propre personnage Link

Link, le héros du jeu n'existe pas encore. Créez Link en inscrivant d'abord votre nom. Vous pouvez créer trois Link différents en tout.

Insérez la cassette dans la console et appuyez sur POWER. Le voyant du titre apparaît à la droite et la présentation commence. Appuyez sur le bouton START. Le voyant à droite apparaît. Alignez le coeur avec REGISTER YOUR NAME (INSCRIVEZ VOTRE NOM) en vous servant du bouton SELECT. Appuyez sur le bouton START. Le voyant à droite apparaît. Servez-vous du bouton SELECT pour aligner le coeur avec le Link que vous voulez nommer. Taper votre nom (jusqu'à huit lettres) en vous servant du bloc de commande (pour choisir les lettres) et du bouton A (pour inscrire une lettre).

Une fois votre nom inscrit, alignez le coeur avec REGISTER END, puis appuyez sur le bouton START.

Een naam uitwissen

Als je opnieuw wilt beginnen met een spel met een geheel nieuw poppetje en alle poppetjes zijn al bezet, kan je een van de oude namen uitwissen met behulp van ELIMINATION MODE. Zet hiervoor het hartje met behulp van de SELECT toets voor ELIMINATION MODE en druk op de START toets.
Zet nu met de SELECT toets het hartje voor het poppetje wiens naam je uit wilt wissen en druk dan weer op de START toets. Dit zal tot gevolg hebben dat de gegevens van dit poppetje voorgoed uitgewist zullen worden.
Wees dus erg voorzichtig met deze mogelijkheid! Om het poppetje weer een nieuwe naam te geven moet je de instructies van de vorige bladzijde volgen.

Keuzebeeldscherm *Voyant du menu*

Uitwissen van een naam
Voyant de l'élimination

Comment effacer un ancien personnage Link

Si vous voulez recommencer votre partie avec un nouveau Link, vous pouvez effacer l'ancien Link en vous servant du mode D'ELIMINATION. Alignez le coeur avec le MODE D'ELIMINATION et appuyez sur le bouton START.
Déplacez le coeur jusqu'au Link que vous voulez effacer et appuyez sur le bouton START pour effacer le nom. Déplacez le coeur jusqu' à ELIMINATION END et appuyez de nouveau sur START. Ceci efface définitivement toutes les données de ce Link. Pour créer un nouveau Link, inscrivez votre nom comme vous l'aviez fait au début.

Beginnen met Spelen

Als je eenmaal een poppetje je naam hebt gegeven, kan het avontuur beginnen. Gebruik de SELECT toets om dat hartje voor het poppetje te zetten waarmee je wilt spelen en druk dan op de START toets.

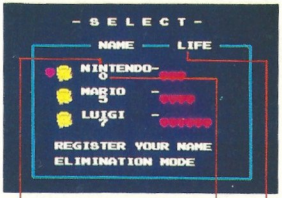
Wat te doen na "GAME OVER"

Het spel is afgelopen als alle levenshartjes "op" zijn (wit zijn). Je kunt nu drie dingen doen: CONTINUE, SAVE en RETRY. Kies een van deze drie met de SELECT toets en druk dan op START.

(1) CONTINUE

(doorgaan met hetzelfde spel)

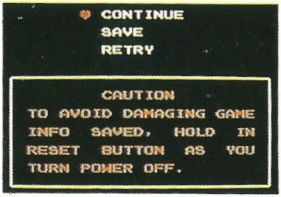
Het spel zal nu doorgaan op de plek waar je het laatst was. Link houdt al zijn veroverde schatten uit het vorige spelletje en begint weer met drie volle (rode) hartjes.



Naam V.D. speler
Nom du joueur

Aantal gespeelde spellen
Nombre de parties jouées

Levenshartjes
Niveau de pouvoir vital



Début de la partie

Lorsque vous avez créé un Link, vous êtes prêt à commencer. En vous servant du bouton SELECT, déplacez le coeur jusqu'au Link que vous désirez, puis appuyez sur le bouton START.

Options de "GAME OVER"

La partie se termine lorsque le niveau de pouvoir vital de Link descend à zéro. A ce moment-là, vous avez trois choix: CONTINUE, SAVE et RETRY. (CONTINUER, CONSERVER et ESSAYER DE NOUVEAU). Faites votre choix en vous servant du bouton SELECT et en appuyant ensuite sur START.

(1)CONTINUE ***(Poursuivre la même partie)***

Ceci commence une nouvelle partie à partir de l'endroit où la dernière s'est terminée. Link gardera toutes les possessions qu'il avait à la dernière partie et partira avec trois coeurs de pouvoir vital.

(2) SAVE (opslaan van de gegevens om een andere keer door te gaan)

Alle bezittingen van Link worden nu opgeslagen in het geheugen van het spel zodat je een andere keer door kan gaan met hetzelfde spel.

(3) RETRY (wis de gegevens van het laatste spel uit)

Je krijgt nu weer het begin-beeldscherm te zien en alle gegevens van het laatste spel zijn uit het geheugen gewist. Wees zeer voorzichtig met deze mogelijkheid, want als je eenmaal iets uitgewist hebt is het voor altijd verloren. Je kunt hierna gewoon weer opnieuw beginnen.

Als je spel eindigt in een van de ondergrondse labyrinten en je wilt weer verder gaan met CONTINUE, begin je aan de ingang van dat labyrint. Als je ergens buiten eindigt, begin je weer bij het begin.

Druk niet op POWER of RESET terwijl je bezig bent met het opslaan van de gegevens (SAVE). Wacht eerst totdat je het begin-beeldscherm weer ziet. Als je dat niet doet kan je alle gegevens verliezen die je had willen bewaren met SAVE.

Als je je spelgevens wilt bewaren om later verder te spelen, moet je als je het Control Deck uitzet de reset-knop ingedrukt houden. Als je dit vergeet bestaat het gevaar dat al de opgeslagen spelgegevens verloren gaan.

(2)SAVE (Conservez les renseignements de la partie pour jouer plus tard)

Ceci conservera toutes les possessions de Link dans la mémoire de votre jeu pour que vous puissiez jouer cette même partie plus tard.

(3) RETRY (Efface tous les renseignements de la partie en cours)

Ceci vous ramènera au menu de départ sans conserver aucun renseignement de la dernière partie. Commencez une nouvelle partie en choisissant un personnage Link comme d'habitude.

Si votre partie prend fin dans un labyrinthe et que vous choisissez CONTINUE, votre partie recommencera à l'entrée de ce labyrinthe. Sinon, vous commencerez au tout début.

Ne pas appuyer sur les commutateurs POWER ou RESET entre le moment où vous avez conservé la partie et celui où le voyant de séléction apparaît. Sinon, vous pourriez perdre les données.

Si les renseignements concernant une partie doivent être enregistrés pour pouvoir la continuer plus tard, il faut appuyer sur la touche de réenclenchement de l'appareil tout en coupant l'alimentation, sinon les renseignements enregistrés risquent d'être effacés.

Samen met een vriend spelen

Speel om de beurt. Druk nadat de een aan het eind is van zijn spel op SAVE of RETRY. De ander kan dan beginnen met een spel met een ander poppetje. Als je een ander spel wilt gaan spelen, sla dan eerst de gegevens op (SAVE) en doe dan pas de stroom uit.

Stoppen met het spel

Je kunt altijd het spel stoppen. Ga eerst naar het Sub-screen (zie bladzijde 17) en druk dan tegelijkertijd op de A knop en de vierpuntsdruktoets van controller 2. Het spel stopt dan onmiddelijk.

Deze batterij is geschikt om de gegevens vijf jaar lang te bewaren. Desondanks kan deze levensduur verkort worden door de omstandigheden waaronder de cassette wordt bewaard (zoals hoge temperatuur enz.).

Si vous jouez avec un ami

Prenez chacun votre tour. A la fin de votre partie, choisissez SAVE ou RETRY puis appuyez sur START. Votre ami peut commencer une partie en se servant d'un Link différent. Pour commencer une partie différente, veuillez toujours conserver la partie dans la mémoire (SAVE) puis couper le courant qui alimente la console.

Comment arrêter une partie

Vous pouvez mettre fin à votre partie à tout moment. Une fois le sous-écran visualisé (voir à la page 17), appuyez simultanément sur le bouton A de la commande 2 et sur le bloc de commande. Vous pouvez ainsi annuler une partie.

La pile sert à enregistrer les données du joueur pendant cinq ans. Cependant, la durée de la pile peut être plus courte si la cassette est sujette à certaines conditions, par exemple, si elle est soumise à des températures excessives, etc.

Basisvaardigheden

Techniques de base

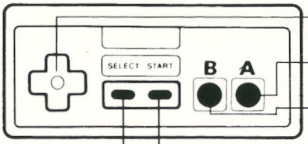
Laten we beginnen met Link's avontuur!

We kunnen nu starten met Link zijn gevecht tegen het kwaad. We hebben eigenlijk geen moment te verliezen, maar toch zijn er dingen die je moet weten.

Entreprenons l'aventure de Link!

Commençons la partie sans plus tarder et envoyons Link se battre contre le mal. D'abord, maîtrisons certaines techniques de base.

Hoe gebruik je de afstandsbediening ?
Comment se servir de la commande (black slanted)



Verplaatst Link / kiest wapen "B"
Fait avancer Link/sélectionne l'élément "B"

Om met het zwaard aan te vallen
Pour attaquer avec l'épée

Om met wapen "B" aan te vallen
Pour se servir des accessoires et pour attaquer avec eux (trésors, etc)

Kiest het speel / sub scherm
START. Pour sélectionner l'écran principal ou le sous-écran.

Pauze / Start toets
SELECT Bouton pause repartir

Wat is het "speelscherm" en wat is het "subscherm"

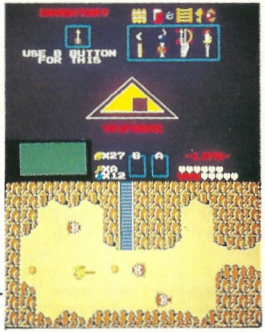
Om het spel goed te kunnen spelen moet je goed leren deze beide schermen te gebruiken.

Het "Speelscherm" laat het veld zien waar Link op dat ogenblik is en wat er om hem heen gebeurt. Het "Subscherm" laat zien welke schatten Link heeft veroverd en welk gedeelte van de Triforce hij al in bezit heeft. Als je overschakelt naar het Subscherm kun je met de vierpuntsdruktoets het wapen kiezen dat je met toets B kan gebruiken. Gebruik hiervoor Links of Rechts.

Qu'est-ce qu'un écran "principal" et qu'un "sous"-écran?

Servez-vous habilement de ces deux écrans pour bien réussir ce jeu.

L'écran principal fait apparaître Link luttant contre l'ennemi et montre ce qui se passe autour de lui. Le sous-écran montre ses trésors. Si vous passez au sous-écran, vous pouvez choisir n'importe quel trésor en déplaçant le bloc de commande à droite ou à gauche.



Even een nuttige tip. Je kunt tijdens een gevecht even overschakelen naar het subscherm en dan snel het meest effectieve wapen kiezen om de vijand te verslaan.

Link komt verschillende uitdagingen tegen, in de boven- en de onderwereld

Je begint het spel in de bovenwereld, een land waar je niet weet waar je bent. Waar moet Link vechten en waar brengen zijn zwerftochten hem ? Lees maar verder.

De Bovenwereld

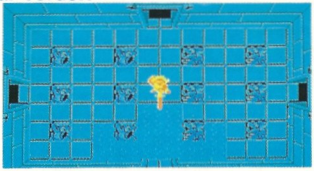
Bossen, meren, bergen. Link moet veel vijanden verslaan in een mooie en natuurrijke wereld. In deze wereld leven gelukkig ook vriendelijke mensen die je zullen helpen al het kwaad te verslaan.

De Onderwereld

De onderwereld is een heel groot netwerk van allerlei labyrinten. In deze labyrinten leven nog meer vijanden dan in de Bovenwereld.
In deze labyrinten zijn ook de acht stukken van de "Triforce van de wijsheid" verborgen die Link moet zoeken om Ganon te kunnen verslaan.

Link affronte toutes sortes de défis sur et sous terre.

Le combat débute d'abord dans le monde extérieur.



Le monde extérieur

Link doit combattre bon nombre d'ennemis dans ce monde de beauté naturelle de forêts, de lacs et de montagnes. Certains personnages qui vivent dans ces endroits sauront lui venir en aide.

Le monde sublunaire

Le monde sublunaire est un enchevêtrement de labyrinthes piégés qui renferme plus d'ennemis que le monde extérieur. Les fragments de la Triforce de Sagesse sont cachés quelque part dans ces labyrinthes.

Vous pouvez passer au sous-écran même pendant un combat et choisir l'élément de trésor le plus efficace à utiliser contre l'ennemi.

Leer een aantal handige kneepjes om de vijanden te verslaan

Het basisprincipe van het spel is natuurlijk het zo snel en zo goed mogelijk verslaan van de verschillende vijanden. Lees nu verder en leer een aantal handige tips daarvoor.

Om te beginnen, Het Zwaard

Met het zwaard kan Link bijna alle vijanden doden of verwonden. Gebruik toets A om met het zwaard te slaan of ermee te werpen.
De vijand gaat knipperen als hij verwond is en zal naar achter vallen. Link kan in de loop van het spel drie zwaarden bemachtigen, elk met verschillende kracht. Het zwaard dat je op dat moment hebt zie je in hokje A bovenin het Speelscherm.

De verschillende soorten zwaarden en hun verschillende kracht.

Genres d'épées et leur différent pouvoir d'attaque

Link kan ook andere wapens gebruiken!

Link kan in plaats van zijn zwaard ook andere wapens, zoals pijl en boog, gebruiken. Gebruik toets B om met deze wapens aan te vallen (Weet je nog wel, met het Sub scherm). Het wapen dat je op dat moment kan gebruiken zie je in hokje B, bovenin het speelscherm.

Maîtrisons quelques techniques de combat!

Apprenez comment vous défendre et comment vaincre l'ennemi.

Servez-vous de l'épée!

Servez-vous de l'épée pour infliger des blessures à presque tous vos ennemis. Servez-vous du bouton A pour manier l'épée. L'ennemi clignotera lorsqu'il sera blessé et sera ainsi renversé. Il y a trois épées différentes, chacune ayant un pouvoir d'attaque distinct. Elles sont présentées à l'intérieur de l'encadrement A en haut de l'écran principal.

Servez-vous des trésors!

Link peut utiliser ses trésors au lieu de son épée. Servez-vous du bouton B pour obtenir ces trésors. Les trésors que Link peut utiliser sont affichés à l'intérieur de l'encadrement B en haut de l'écran principal.

Je zult op je zwerftochten veel ingangen voor de onderaardse labyrinten tegenkomen. Let goed op want soms zijn ze heel goed verstopt in de bossen of bergen. Zoek heel goed, je weet nooit waar een ingang kan zijn.

Gebruik je schild om de aanvallen van de vijanden af te slaan !

Als Link niet aanvalt met zijn zwaard of een ander wapen heb je automatisch een schild om de pijlen van de vijanden af te slaan. Let wel goed op! Er zijn ook vijanden waartegen het schild je niet beschermt !

- **Schild**
  Link heeft deze al wanneer hij begint. Gebruik het om de speren en stenen af te slaan die de vijanden naar je gooien.
- **Magisch schild**
  Deze is groter en krachtiger dan het gewone schild. Gebruik het om de stenen en stralen die de monsters naar je toe gooien af te slaan. Ook Zola haar kogels ketsen af tegen dit schild.

De witte levenshartjes laten je zien hoe gewond Link is !

Als Link geraakt wordt door een wapen van de vijand wordt hij verwond. Hoe erg deze wond is zie je aan het aantal levenshartjes dat wit wordt. Aan de rode hartjes kun je zien hoe sterk Link nog is. Als ze allemaal wit zijn betekent dit het einde voor Link en het einde van het spel. Als ze allemaal rood zijn is Link het sterkst en kan hij met zijn zwaard gooien om zo de vijand op een afstand te raken.

Servez-vous du bouclier!

Lorsque Link n'attaque pas, servez-vous du bouclier pour parer les attaques des ennemis. Il y a certaines attaques ennemies contre lesquelles Link ne pourra pas se défendre!

- **Bouclier**
  Link le reçoit au tout début de ses aventures. Servez-vous-en pour le protéger contre les lances et les roches lancées par les ennemis.
- ***Bouclier magique***
  C'est un bouclier plus gros. Servez-vous-en pour repousser les sorts, les roches des ennemis et le rayon de Zola.

Les coeurs blancs indiquent la gravité des blessures que Link a recues!

A mesure que les ennemis attaquent Link, les coeurs de VIE en haut de l'écran principal deviennent blancs. Ces coeurs indiquent la longévité de Link. Lorsqu'ils sont tous devenus blancs, c'est la fin de Link et la fin de la partie. Lorsqu'ils sont tous rouges, Link peut lancer son épée pour attaquer l'ennemi de loin.

Vous pouvez trouver dans les ruines maintes entrées qui mènent aux labyrinthes. Parfois, vous pouvez même les trouver enfouies dans les forêts et les montagnes.

Schatten—De Magie en het Mysterie

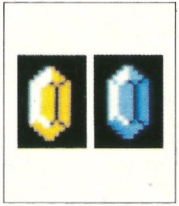
Trésor—Sa magie et ses mystères

Op zijn speurtocht vindt Link een groot aantal magische dingen. Als je deze niet op de juiste manier gebruikt zal Link Ganon nooit kunnen verslaan.

A mesure que Link poursuit son aventure, il trouvera de nombreux accessoires magiques. Si vous n'apprenez pas comment vous en servir, Link ne pourra jamais avoir raison de Ganon!

Rubies

De rubie (spreek uit: roebie) is het geld in dit land. Deze zullen soms verschijnen als Link een vijand verslaat. Als Link er genoeg verzamelt heeft kan hij schatten en wapens gaan kopen bij de koopmannen. De blauwe rubies zijn vijf keer zoveel waard als de gele. Link kan maximaal 255 gele rubies verzamelen en hij mag ze gebruiken zoals hij dat zelf wenst.



Rubis

Les rubis servent d'argent. Ils apparaissent quelquefois lorsque Link se débarasse d'un ennemi. Si Link en ramasse assez, il peut acheter des éléments du trésor du marchand. Il y 255 rubis jaunes au total. Les rubis bleus valent cinq fois plus que les jaunes.

Link kan alleen met het vlot varen vanaf een steiger.
Er zijn een aantal plaatsen waar Link niet kan komen zonder zijn vlot.

Hart-container en Hart

De Hart-container vergroot het aantal levenshartjes van Link. Als Link een gewoon hartje pakt wordt een van zijn witte weer rood. Als Link tijdens het spel een aantal vijanden verslaat en het elfje redt maakt zij als beloning al zijn witte hartjes weer rood.

Sleutel en Magische Sleutel

Link heeft deze nodig om gesloten deuren in de labyrinten te openen. De Magische Sleutel is erg handig. Link kan hem namelijk steeds opnieuw gebruiken. Als hij de magische sleutel heeft veroverd geeft een "A" aan dat hij niet meer te stoppen is.

Ladder

Met deze schat kan Link over gaten en rivieren lopen die net zo groot zijn als hij is.

Vlot

Link kan hiermee over de zee en de meren varen, als hij tenminste begint vanaf een steiger.

Coffrets de coeur et coeur

Le coffret de coeur augmente le nombre de coeurs de Vie. Un coeur rouge peut également devenir un coeur blanc. Si Link vainc l'ennemi et libère la fée, elle changera tous les coeurs blancs en rouges.

Clef et clef magique

Link a besoin d'elles pour ouvrir les portes des labyrinthes. Link peut s'en servir à maintes reprises.
Dès qu'il obtient cette clef le "A" apparaît.

Echelle

Ce trésor permet à Link d'enjamber des trous ou des rivières.

Radeau

Link peut traverser les mers et les lacs s'il lance ce radeau depuis un quai.

Link ne peut pas lancer le radeau à moins qu'il ne soit sur un quai. Au cours de la partie, il y aura certains endroits que Link ne pourra pas atteindre à moins de possèder un radeau.

Plattegrond van het labyrint en het Kompas

Link kan direkt zien hoe het labyrint in elkaar zit als hij de plattegrond vindt en met behulp van het kompas kan hij ook nog zien waar het gedeelte van de Triforce is in dat labyrint.

Brief aan de oude vrouw

Als Link deze brief aan de oude vrouw laat zien die ergens in een grot zit (Weet je nog, via het Subscherm) krijgt hij iets speciaals.

Blauwe en rode ringen

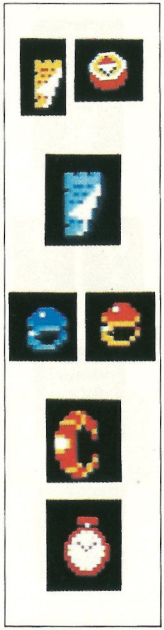
De blauwe ring halveert alle verwondingen die Link worden toegebracht. De rode ring verminderd dat nog eens met de helft.

Power-armband

Deze armband geeft Link ongekende krachten. Hij kan nu zelfs stenen optillen en wegduwen.

Magische klok

Al de vijanden houden op te bewegen als je deze klok te pakken hebt. Let wel goed op ! Het werkt alleen op het veld waar je op dat moment bent.



Carte des labyrinthes et compas

Link peut découvrir le diagramme complet des labyrinthes avec cette carte et en utilisant le compas, il peut trouver où sont cachés les fragments de la Triforce.

Lettre à une petite vieille

Choisissez cette lettre dans le sous-écran en appuyant sur le bouton B. Link peut montrer la lettre à la petite vieille qui vit dans la caverne.

Bagues bleues et rouges

La bague bleue diminue de moitié les dommages causés par l'ennemi; la bague rouge les diminue d'un quart.

Bracelet de puissance

Ce bracelet donne à Link une force remarquable. Il pourra soulever de gros rochers.

Horloge magique

Lorsque Link s'en empare, l'ennemi cesse de bouger. Elle fonctionne seulement sur l'écran où il se trouve à ce moment-là.

Waarvoor kan je toets B gebruiken

Houten boemerang en Magische boemerang

Link kan hiermee een aantal monsters doden, maar niet alle. De meeste kan hij er mee tot stilstand brengen door ze goed te raken. Met de magische boemerang gooi je verder dan met de houten.

Bom

Link kan zijn vijanden hiermee opblazen.

Voor elke bom die Link opraapt krijgt hij vier bommen. In het begin kan hij maar acht bommen tegelijk dragen, dus wees er zuinig mee.

Boog, zilveren en houten pijlen

Link kan deze alleen in combinatie met elkaar gebruiken. Voor elke pijl die Link afschiet raakt hij een rubie kwijt. Oh ja, bijna vergeten te vertellen. Er zijn vijanden die alleen maar met pijl en boog verslagen kunnen worden. Dus let goed op !

Ce qui se passe lorsque vous appuyez sur le bouton B

Boomerang en bois et boomerang magique

Link s'en sert pour combattre les petits ennemis. Il peut également arrêter n'importe quel ennemi en lançant le boomerang. Le boomerang magique plane plus loin que le boomerang en bois.

Bombe

Link peut maîtriser l'ennemi avec l'explosion d'une bombe.

Pour chaque bombe qu'il ramasse, il reçoit quatre bombes. Link peut en transporter jusqu'à huit. Au début de la partie, il ne peut pas avoir plus de 8 bombes.

Arc et flèches en bois et en argent

Link ne peut s'en servir que s'il possède et l'arc et la flèche. Pour chaque flèche que Link lance, il perd un rubis. Il existe des ennemis qu'il ne peut vaincre qu'avec l'arc et la flèche.

Blauwe en rode kaarsen
In het labyrint zijn sommige kamers helemaal donker. Gebruik de kaarsen om wat te kunnen zien. De blauwe kaars kun je maar een keer per veld gebruiken, de rode daarentegen meerdere malen.

Fluitje
Dit is een mysterieus wapen. Gebruik het maar eens en zie maar wat er gebeurt.

Lokvoer
Link kan dit voer gebruiken om de vijand te lokken en als hij eenmaal dichterbij is te verslaan. Maar pas op ! Bij sommige monsters werkt het niet !

Levenswater
Drink dit op en alle levenshartjes van Link worden weer rood. De rode levensdrank kun je twee keer gebruiken de blauwe maar een keer, dan is het op.

Bougies bleues et rouges
Servez-vous des bougies pour éclairer les pièces obscures. Les bougies bleues ne servent que pour un seul écran, mais les rouges peuvent illuminer les pièces sur plusieurs écrans.

Sifflet
Un élément vraiment mystérieux aux pouvoirs magiques.

Appât pour l'ennemi
Link peut se servir de cet appât pour leurrer l'ennemi qu'il abattra quand celui-ci viendra manger. Mais pour certains ennemis, cela ne marchera pas.

L'eau de vie
Buvez-la pour changer tous les coeurs de VIE de Link. L'eau rouge devient bleue lorsque Link la boit. Si vous buvez l'eau bleue, il n'en restera plus.

Het fluitje is het meest mysterieuze wapen. Blaas er maar eens op en je zal een vreemd geluid horen. Sommige mensen beweren dat Link ermee kan reizen. Probeer maar !

Magische Staf

Dit is het wapen dat de Woeb-Woeb gebruikt. Gebruik het en er zullen vreemde magische stralen uitkomen. Als je ook nog het magische boek verovert en wat toverspreuken leert, kan je ook met vlammen gooien.

Bâton magique

C'est le bâton magique dont se sert Wizzrobe Agitez-le pour libérer des sorts. Si Link ramasse le livre magique et apprend de nouveaux sorts, il peut évoquer des sortilèges et faire surgir des flammes.

Laten we nu eens de Triforce bekijken !

Alle levenshartjes van Link worden weer rood als Link een gedeelte van de Triforce heeft gevonden. Link staat daarna ook automatisch weer aan de ingang van het labyrint waarin hij was. Op het plaatje hiernaast kan je zien hoe de Triforce is verdeeld. Weet je nog van de magische fluit ? Als Link alle acht delen van de Triforce heeft veroverd kan je met het fluitje direkt naar de ingang van het negende labyrint door erop te blazen en met de wervelwind te reizen.

Delen van de Triforce
Niveaux de la Triforce

De delen van de Triforce zijn verdeeld over alle acht labyrinten. Zo passen ze in elkaar.

Les fragments de la Triforce sont cachés dans les divers niveaux des labyrinthe. Ils sont disposés tel que le montre la photo.

Wervelwind
Tourbillion

Maintenant, rassemblons la Triforce!

Lorsque Link trouve un fragment de la Triforce caché dans un labyrinthe, tous ses coeurs de VIE deviennent rouges. Il retournera à l'entrée du labyrinthe. Les fragments de la Triforce sont illustrés sur le sous-écran de chaque niveau. Dés que Link a ramassé le dernier fragment il peut franchir l'entrée du neuvième labyrinthe en soufflant dans le sifflet et en évoquant le tourbillon.

Le sifflet est l'objet le plus mystérieux parmi tous les trésors de ce jeu. Soufflez dans le sifflet et vous entendrez un son étrange. Certains prétendent qu'il ouvre le passage pour Link.

De Bovenwereld

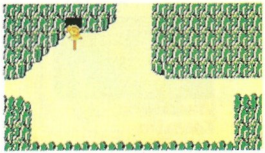
Le monde sublunaire

Om de acht delen van de Triforce in zijn bezit te krijgen moet Link allereerst via de bovenwereld de ingangen van de acht onderwerelden zien te vinden. Als je hierna verder leest zullen we je een paar aanwijzingen geven over de bovenwereld.

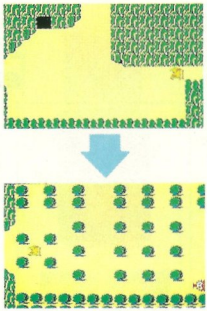
Als je begint met het spel zie je het veld van waaruit je voortaan zal starten. Kijk eerst eens naar de linkerboven-hoek van het speelscherm. Daar zie je een plattegrond. Hierop kun je zien waar Link op dat moment is in de bovenwereld.

Pour réussir à s'emparer des huit fragments de la Triforce, Link doit d'abord se déplacer dans le monde extérieur pour trouver l'entrée qui mène aux labyrinthes. Voyons quelques éléments de base nécessaires pour le voyage dans le monde sublunaire.

Au début de la partie, vous verrez une petite carte. C'est le radar de Link. Servez-vous-en pour déterminer l'endroit où il se trouve à peu près. Link apparaîtra sur la scène à droite dans les autres parties.



Prima, we zijn al goed op weg. Gebruik nu de vierpuntsdruktoets om Link in de richting te bewegen waarin je hem wilt hebben. Ga maar eens helemaal naar de opening in de bossen aan de rechterkant (Oh ja, vergeet niet eerst eens in de zwarte grot te gaan kijken !). Als je tegen de rechterkant aanloopt zal het beeld een veld naar rechts opschuiven. Zie je wel, zo kan je Link door de hele bovenwereld sturen. Probeer het nog maar een keer, nu omhoog bijvoorbeeld.



Servez-vous de la touche en croix pour déplacer Link jusqu'au bord de l'écran. Quand vous y parvenez, la scène continue vers la droite et l'écran passe à la scène suivante et vous entrez dans la scène voisine. Répétez le procédé pour faire avancer Link vers la scène suivante.

In de bovenwereld ontmoet Link allerlei soort monsters en mensen, vriendelijke en kwade.

In de (verborgen) grotten zitten veel verschillende mensen; wijze mannen; oude vrouwen; koopmannen. Als Link deze tegenkomt kan hij vaak wat kopen of krijgt hij waardevolle informatie.

Link kan alles kopen wat de koopman aanbiedt door gewoon naar het wapen te lopen dat hij wil hebben. Als Link moet betalen voor informatie, loop dan naar de hoeveelheid rubies toe die je voor die informatie wil geven. Link zal alleen genegeerd worden door de mensen als hij niet genoeg rubies heeft.

Link peut rencontrer toutes sortes de gens dans le monde extérieur, pas seulement des ennemis.

Toutes sortes de gens vivent dans les cavernes du monde extérieur. Lorsque Link les rencontre il peut acheter toutes sortes d'armes et recevoir de nombreux renseignements utiles.

Pour acheter chez un marchand, faites-lui ramasser les choses qu'il veut. Si Link veut payer en espèce pour des informations, désignez le nombre de rubis qu'il veut payer. Le marchand ignorera Link s'il n'a pas assez de rubis.

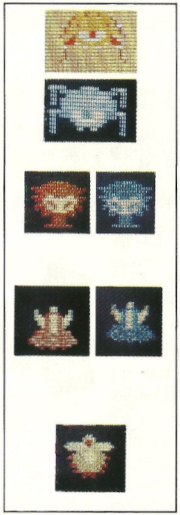
Welke vieze en nare monsters komt Link tegen in de Bovenwereld

Spinners
Deze gluiperige, vieze, spinachtige beesten springen heen en weer. De rode springt heel snel, de blauwe iets langzamer. Toch zijn ze niet zo sterk.

Octorok
Dit is een soort octopus die boven de grond leeft. Er zijn rode en blauwe. Let goed op, de blauwe zijn veel sterker dan de rode ! Ze gooien met stenen naar Link.

Zandkruiper
Deze beesten leven onder de grond maar komen af en toe naar boven. Dan eten ze alle energie op van iedereen die ze tegenkomen. De blauwe zijn weer veel sterker dan de rode. Pas op, ze maken zeer onverwachte bewegingen.

Zandbloemen
Deze is niet zo sterk. Het zijn geesten die in een bloem gekropen zijn. Link kan ze alleen maar verslaan als ze stil staan.



Les ennemis qúe Link affrontera dans le monde extérieur

Tektite
Ces créatures-araignées qui sautillent ne sont pas très combatives. Les rouges bougent plus vite que les bleues.

Octorok
Un genre de pieuvre rouge ou bleue, qui vit sur terre. Les bleues crachent des pierres sur Link.

Leever
Ils vivent dans la terre et sapent l'énergie des créatures qui les approchent. Les Leevers bleus sont plus forts.

Peahat
C'est le fantôme d'une fleur qui n'a pas grand pouvoir d'attaque. Link peut seulement l'éliminer si Peahat se tient immobile.

Het levensdrankje is een van je beste wapens, je bent bijna onoverwinnelijk ! Je moet wel iets speciaals hebben om het te krijgen. Dit speciaals moet je ergens halen en dat is ..... Had ik het bijna verraden. Zoek het zelf maar uit, veel succes !

Pijlstaart
Een monster dat lijkt op een bulldog en hij leeft in de bossen. Pas op voor zijn speren. Hij is iets sterker dan de octorok.

Armos
Dit is een soldaat die door een vloek in steen is veranderd. Hij komt echter weer tot leven als je hem aanraakt. Hij is erg sterk.

Spook
Dit is een geest die leeft op het kerkhof (graveyard). Er zijn twee soorten. Een die er al is als Link op het kerkhof aankomt en een die tevoorschijn komt als Link een grafsteen aanraakt. Hij is net zo sterk als Armos.

Lynel
Dit is de bewaker van Death Mountain. Iedereen die in de buurt komt van Death Mountain valt hij aan. Pas op, Link zijn kleine schild helpt niet tegen zijn speren.

Moblin
Un monstre genre bulldog qui vit dans la forêt. Il attaque en envoyant des lances.

Armos
Un soldat assez puissant qui a été transformé en statue de pierre. Si Link le frôle, il bouge et attaque.

Ghini
Un fantôme aussi puissant qu'Armos, il vit dans le cimetière. Il y a deux genres; des Ghinis qui sont là depuis le début et ceux qui apparaissent lorsque Link touche les pierres tombales.

Lynel
Le gardien de la Montagne de la Mort. Le petit bouclier de Link ne peut pas lutter contre ses attaques.

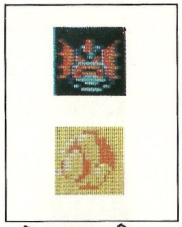
L'eau de vie est un médicament qui peut tout guérir. Donc, ceux qui ne possèdent pas les pouvoirs requis ne peuvent pas en acheter.

Zola
Zij is half-vis, half-vrouw en ze leeft in het water. Als ze haar kop boven water steekt schiet ze met kogels die Link zijn kleine schild niet tegen kan houden.

Rots
Deze rotsen vallen van de Death Mountain naar beneden op Link. Helaas kan Link hier niets anders tegen doen dan ze ontwijken.

De elfjes die in de bronnen leven maken alle levenshartjes van Link weer rood.
In verschillende bronnen leven elfjes. Zij hebben de magische kracht om alle witte levenshartjes van Link weer rood te maken. Je kunt ze vinden in ..... Sorry, dat is een geheimpje !

Er zijn ook grotten op plaatsen die je niet kunt zien.
Wat zei je daar ? "Ik heb overal in alle gaten en hoeken gezocht maar ik kan er niet meer vinden !" Dan heb je nog niet goed genoeg gezocht. Soms kan Link een weg banen met een van zijn wapens, een weg die er nog niet was. Snap je ?



Zola
Moitié-poisson, moitié-femme qui vit dans l'eau. Elle attaque en crachant une balle que le petit bouclier de Link ne peut arrêter.

Rock
Ces rochers indestructibles tombent de la Montagne de la Mort pour attaquer Link.

Les fées des sources donnent des vies supplémentaires à Link.
Elles vivent dans les sources ici et là. Elles ont un pouvoir magique qui change tous les coeurs de VIE de Link en rouge.

Il y a des cavernes ici et là.
Il y en a même là où vous ne pouvez pas les voir. Link pourrait fort bien passer à travers les sentiers qu'il n'avait pas pu découvrir avant. Pour accomplir ceci, il doit se servir d'autre chose.

Er bestaat een legende die zegt dat er in elk veld een grot is. Link kan ze soms alleen maar vinden als hij sterk genoeg is. Snap je ?

De Onderwereld

Le monde sublunaire

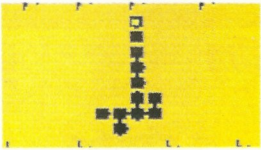
We gaan steeds verder. Link heeft nu een ingang tot een van de onderwerelden gevonden. Nu kan het gevecht beginnen om een van de delen van de Triforce te veroveren. Als Link een labyrint binnenstapt verandert de kaart linksboven in het beeld (weet je nog, van de bovenwereld) in een radar van die bepaalde onderwereld. Nog iets, als Link nu ook nog de plattegrond van dat labyrint vindt, kan je ook nog precies zien waar hij is in het labyrint. Je kan ook nog zien in welk labyrint je bent, dat staat naast LEVEL. Als je denkt dat dat labyrint te moeilijk voor je is, ga er dan maar weer snel uit en zoek een ander labyrint.

Maintenant que Link a trouvé l'entrée qui mène aux labyrinthes, il peut enfin commencer à lutter pour trouver les fragments de la Triforce. Dès que Link pénètre dans les labyrinthes, le radar situé dans le coin gauche supérieur de l'écran se change en radar des labyrinthes. Si Link a la carte des labyrinthes, la carte sera également affichée sur le radar. Il y a aussi le voyant du NIVEAU. Si d'après l'expérience précédente vous jugez que le présent NIVEAU du labyrinthe est trop difficile pour Link, il est préférable d'en sortir et vite!

D'après la légende, il y aurait des cavernes dans tous les endroits possibles du monde extérieur. Link va sûrement réussir à les trouver tant qu'il en a le pouvoir.

Loop eens even mee door het labyrint

Als we eenmaal binnen zijn wordt het pas echt spannend. Loop eens met Link door de verschillende kamers. Gebruik de kaars om kamers te verlichten die te donker zijn. Er wordt vanzelf een kaartje gemaakt van de kamers waar je al bent geweest. Dat kaartje kun je zien op het Sub-scherm.



Faisons une promenade dans le labyrinthe

Essayons de déplacer Link dans des directions diverses. Il doit allumer des bougies pour éclairer les pièces sombres. Link laisse des traces derrière lui à mesure qu'il avance (ceci apparaît sur le sous-écran).

Het labyrint is een netwerk van allerlei kamers.

Elk blokje in het labyrint is een kamer die afgesloten kan zijn door (1) deuren waar Link altijd doorheen kan lopen, (2) Klapdeuren en deuren met sleutelgaten waar hij alleen maar doorheen kan als hij een sleutel heeft, en (3) Muren. Zal Link ingesloten worden ? Kan hij er nooit meer uit ? Dat is ook een geheimpje.

Deuren waar je een sleutel voor nodig hebt

Portes pour lesquelles des clefs sont nécessaires

Klapdeuren

Persiennes

L'intérieur du labyrinthe se compose de nombreuses pièces.

Chaque segment de labyrinthe est composé de pièces fermées par: (1) des blocs que Link peut traverser comme il veut, (2) des persiennes avec des portes et des dispositifs qui n'ouvriront pas à moins qu'il n'ait la clef, et (3) des murs.

In de grotten waar de mensen leven zijn soms onzichtbare afgesloten deuren. Hoe die open moeten ? Dat is een geheimpje !

Behalve de Triforce zijn er nog meer schatten.
Link kan nog meer schatten vinden dan de Triforce, zoals Hart-containers. Link zal nooit de Death Mountain overwinnen als hij niet al deze schatten en de Triforce heeft. Ga dus maar gauw zoeken !

En plus de la Triforce, il y a d'autres trésors.
Link peut trouver bien d'autres trésors tels les coffrets de coeurs. Link ne pourra jamais se rendre à la Montagne de la Mort à moins d'avoir ces Trésors et la Triforce.

Zoek naar de plattegronden van de negen labyrinten en het Kompas.
De plattegrond en het kompas zijn erg handig in het labyrint. Het plaatje hieronder zegt je iets over de vorm van de negen labyrinten. Link heeft dit opgeschreven van Impa. Zoek deze kaart, hij is veel nauwkeuriger.

Trouvez la carte des neuf labyrinthes et la boussole.
La carte et la boussole sont très utiles dans les labyrinthes. L'image ci-dessus montre certains éléments que Link a notés à partir de ce qu'Impa lui avait dit. Trouvez la carte.

Dans les cavernes où vivent les gens, il ya des portes invisibles fermées.

De monsters die Link aanvallen in de onderwerelden.

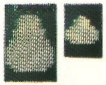
Zol & Gel
Dit zijn slijm-achtige monsters die door de kamers heen en weer stuiteren. Als Link Zol verslaat splitst deze zich op in twee Gel's. Gel is niet zo sterk, maar Zol is twee keer zo sterk.

Rope
Een zeer giftige slang die zich erg thuis voelt in labyrinten. Hij kijkt of er anderen in de buurt zijn (Link bijvoorbeeld) en gaat er dan snel in een rechte lijn op af. Hij is alleen niet zo sterk.

Vleerman & Vleermuis
De vleerman beheerst de vleermuizen. Als Link een vleerman met zijn zwaard verslaat splitst deze zich op in twee vleermuizen. De vleermuis is niet zo sterk, maar de vleerman is een beetje sterker.

Magere Hein
Dit is een skelet met twee zwaarden. Hij is niet zo sterk.

Les ennemis qui attaquent Link dans les labyrinthes souterrains.



Zol et Gel
Monstres-méduses qui se séparent en deux Gels lorsque tranchés. Gel a moins de pouvoir d'attaque que Zol.

Rope
Un serpent venimeux avec peu de pouvoir d'attaque. Il perçoit rapidement les autres créatures et s'empresse de les attaquer.

Vire et Keese
Vire est un démon qui se sépare en deux Keeses lorsque Link le tranche avec son épée. Les Keeses ont moins de pouvoir d'attaque.

Stalfos
Un squelette avec peu de pouvoir d'attaque.

Als je in het begin al uitvindt waar de elfjes leven (weet je nog, die je levenshartjes weer vol leven blazen), wordt het spel er een stuk gemakkelijker op.

Wall-Master
Grote monster-handen die rondzwerven in het labyrint. Als hij Link te pakken krijgt brengt hij hem terug naar de ingang van het labyrint.

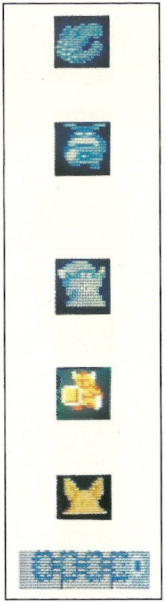
Boemerang-Man
Een kleine schurk die in labyrinten leeft. Hij werpt met boemerangen. Er zijn twee verschillende, rode en blauwe. Pas op voor de blauwe ! Die zijn heel sterk.

Woeb-Woeb
Een meester in het bewegen. Als hij verschijnt schiet hij met magische stralen die Link niet met zijn kleine schild tegen kan houden. Hij is sterk en moeilijk te verslaan, pas dus goed op!

Zwervende Ridder
Deze ridder leeft in de labyrinten. Hij is erg sterk en kan alleen maar in de rug aangevallen worden, want met zijn schild slaat hij de aanvallen van Link af.

Vlieg-Muizen
Een spook met grote oren en een zwak punt - hij kan niet tegen hard lawaai.

Ringslang
Een enorme worm. Zijn hoofd aanvallen heeft geen zin. Wat gaat hij snel, zeg!



Wall Master
Une main de monstre qui surgit du mur du labyrinthe. Si elle attrape Link, ça le ramène à l'entrée du labyrinthe.

Goriya
Un petit diable bleu ou rouge qui se sert de boomerangs. Les Goriyas bleus sont plus forts.

Wizzrobe
Le puissant Maître du Mouvement. Il surgit de part et d'autre en déployant des sortilèges contre lesquels le petit bouclier de Link ne peut se défendre.

Darknut
Le chevalier qui a une grande puissance d'attaque. Il repousse les attaques frontales de Link avec son bouclier.

Pols Voice
Un fantôme aux grandes oreilles avec un point faible - il déteste le bruit.

Lanmola
Un mille-pattes gigantesque. Une attaque à la tête ne l'arrêtera pas.

Dès le début de la partie, si vous allez toujours là où se trouve les fées, la partie sera beaucoup plus facile pour vous.

Like-Like
Een band-achtige worm die een zwak heeft voor magische schilden - hij eet ze graag.

Mummy-Man
Een spook met vreemde krachten. Hij is zeer sterk.

Vuur-Worm
Nog een enorme worm die in labyrinten leeft. Hij wordt steeds kleiner als Link hem aanvalt. Hij is ook niet zo sterk.

Dodongo
Een enorme neushoorn. Hij kan Link niet erg verwonden, maar bijna alle aanvallen van Link ketsen af op zijn dikke huid.

Man-Handen
Een grote mens-etende plant met handen aan vier verschillende kanten. Hij gaat steeds sneller bewegen als je er een hand afhakt. Hij is erg sterk, dus pas op !

Aquamentus
Een gevaarlijke draak. Hij is een sterke tegenstander die jou aanvallen goed doorstaat en zelf ook gevaarlijke stralen terugschiet.

Like Like
Un monstre tubulaire qui mange les boucliers magiques.

Gibdo
L'homme-momie puissant qui a des pouvoirs bizarres.

Moldorm
Un ver énorme qui vit dans les labyrinthes. Il devient plus petit à mesure que Link l'attaque.

Dodongo
Un rhinocéros géant avec peu de pouvoir d'attaque. Il repousse les attaques avec son épaisse carcasse.

Manhandla
Une fleur cannibale géante à quatre pinces. Elle va plus vite à mesure qu'elle perd ses pinces.

Aquamentus
Une licorne avec beaucoup de pouvoir d'attaque. Elle crache des rayons.

Je zult in de labyrinten vaak klapdeuren tegenkomen die direkt, als je er doorheen gaat, door de magische kracht van de vijanden dicht slaan. De klapdeuren gaan alleen weer open als Link alle vijanden heeft verslagen, snap je? Waar wacht je nog op ? Ga aan de slag !

Vliegende-Slang
De vliegende slangen vallen altijd aan in groepen. Er zijn twee formaties. Beide groepen zijn erg sterk, dus wees op je hoede !

Digdogger
Een enorme zee-kwal. Ondanks zijn grote afmeting is hij moeilijk te verslaan. Let dus goed op, hij is erg sterk !

Gohma
Een grote, uit de kluiten gewassen krab. Zijn pantserschild zal bijna alle aanvallen doorstaan. Val een zwak punt aan met een speciaal wapen.

Gleeok
Een kanjer van een draak met twee tot vier hoofden die gevaarlijke stralen naar Link spugen. Als Link erin slaagt om een van zijn hoofden af te hakken gaat dat hoofd rondvliegen.

Hoofd van Gleeok

Vuurbal
De geest van de dood. Als hij Link aanraakt kan deze voor een tijdje zijn zwaard niet gebruiken.

Patra
Le Patra attaque en grands groupes.

Digdogger
Gros oursins puissants. Ils se ratatinent quand ils sont attaqués.

Gohma
Le crabe super-énorme à l'épaisse coquille qui repousse toute attaque. Attaquez ses points faibles avec une arme spéciale.

Gleeok
Un immense dragon qui a de 2 à 4 têtes et qui crache des rayons vers Link. Les têtes que Link coupe volent dans les airs.

Tête de Gleeok

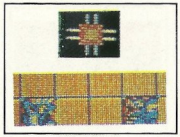
Bulle
L'esprit du mort. Lorsqu'il attrape Link, il ne pourra pas dégainer son épée pendant un certain temps.

Le plus souvent, les dispositifs de persiennes sont fermés par le pouvoir magique de l'ennemi dans la pièce. Alors débarassez-vous de l'ennemi.

Vallen en Stenen Standbeelden

Heel lang geleden heeft iemand deze in de labyrinten geplaatst. Ze zullen Link aanvallen als hij in de buurt komt, dus let op waar je loopt!

Als een val eenmaal onderweg is zal hij niet opnieuw aanvallen voordat hij weer terug is op zijn plaats. Maak hier gebruik van om door te lopen.



Pièges et statues de pierre

Ils attaquent Link soudainement lorsqu'il s'en approche.

Une fois que les pièges ont fonctionnés, ils ne bougent plus jusqu'à ce qu'ils retournent à leur position initiale. Prennez avantage de la situation pour foncer vers l'avant.

Vecht nu met Ganon tot de dood erop volgt !

Link heeft alle acht delen van de Triforce van de Wijsheid verzameld. Nu is hij klaar om Ganon aan te vallen ergens diep in de Death Mountain. Wat is Ganon ? Hoe ziet hij er uit ? Dat weet niemand. Niemand die hem gezien heeft, heeft het overleefd.

Link is eigenlijk geen partij voor Ganon. Welk wapen Link ook gebruikt, Ganon gebruikt het tegen hem, maar als Link alleen zijn magische zwaard gebruikt in combinatie met een ander wapen, lukt het hem misschien.
"Ander wapen" ? Welk ?

Et maintenant, le combat à mort avec Ganon!

Link a amassé les huit fragments et a complété la Triforce de Sagesse. Maintenant il est prêt à affronter Ganon dans les profondeurs de la Montagne de la Mort!

Link n'est pas de taille à lutter contre Ganon et sa puissance. Toute attaque de Link est simplement repoussée. Cependant, si Link se sert d'une épée magique ou d'un autre objet il réussira à vaincre l'invincible Ganon.

Let goed op kamers die wel op de kaart staan, maar waar Link niet komen kan.
Zoek goed naar geheime doorgangen in de kamers waar je al geweest bent. Houd je ogen open !

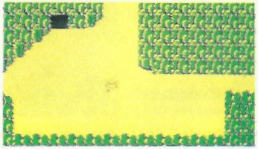
L'ABC de la Légende de Zelda

Het complete plan om Level 1 te veroveren (Arend)

Je eerste poging om "The Legend of Zelda" te spelen zal wel tegenvallen. Is het niet te moeilijk ? We zullen je een beetje op weg helpen op de volgende paar bladzijdes. We zullen je leren hoe je het eerste gedeelte van de Triforce kan veroveren.

Ga allereerst de grot in !

Als je begint met het spel zie je linksboven in het veld een grot. Ga daar naar binnen.



Stratégie complète pour parvenir au Niveau 1 - Aigle

Nous allons vous aider dans les pages suivantes et vous enseigner comment vous pouvez obtenir le premier fragment de la Triforce.

D'abord, rendez-vous dans la caverne!

Lorsque Link commence ses voyages, il aperçoit une caverne devant lui. Pénétrez dans cette caverne.

Faites attention aux pièces dans lesquelles Link ne peut pas pénétrer, sur la carte. Il y a des passages cachés dans les pièces que Link a déjà traversées.

Pak nu het zwaard en zoek de rest van je uitrusting later bij elkaar !

In de grot zal Link een oude man aantreffen. Deze zal Link een zwaard aanbieden dat hij nodig heeft voor de rest van zijn avonturen. Pak het beet en ga op pad !

Ga nu naar het Noorden !

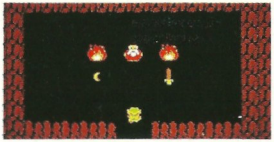
Gewapend met het zwaard ga je verder. Loop naar de bovenkant van het scherm en het beeld zal een veld naar boven opschuiven. Hier heb je gelijk je eerste gevecht. Kalm aan en wees voorzichtig ! Zij zijn nog niet zo sterk vergeleken met wat je te wachten staat.

Ga dan naar het oosten, het bos in!

Link komt nu in een bos als hij naar het oosten gaat. Vecht met verstand en gebruik de bomen om achter te schuilen.

Blijf in het bos !

Ga nog een keer naar het noorden en blijf nog even vechten in het bos. Ren niet te hard weg ! Blijf nog even vechten en verzamel wat meer schatten. Die heb je later meer dan nodig !



Maintenant, prenez l'épée!

A l'intérieur de la caverne, Link trouvera un vieillard qui lui dira de prendre l'épée pour ses aventures.

Va dans le nord, jeune homme!

L'épée en main, dirigez-vous vers le nord. Là, Link devra affronter ses premiers ennemis. Il s'agit de faibles combattants comparés à ceux qui vous attendent plus loin.

Ensuite, vers l'est dans la forêt!

Link débouchera dans une forêt s'il va à l'est. Luttez adroitement contre les ennemis en vous servant des arbres comme protection.

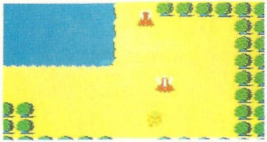
Continuez à lutter dans la forêt!

Allez vers le nord et continuez à lutter. Plus tard vous aurez besoin de tous les trésors que vous pourrez ramasser!

De vlieg-muizen hebben een zwak punt, ze zijn makkelijk te verslaan met .... Sorry, bijna verklapt. Dit blijft ook nog even een geheimpje.

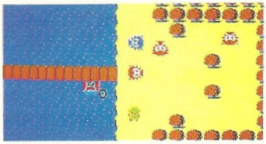
Ga naar het noorden, naar het meer !

Ga weer naar het noorden, naar het meer. Zola, het monster van het meer zal Link aanvallen. Wees haar te slim af, anders betekent dit het einde voor Link.



Link heeft de brug gevonden!

Als je doorloopt naar het noorden komt je langs een brug. Vecht hier met de vijanden en verover zoveel mogelijk hartjes.



Ga over de brug naar het labyrint van de Arend !

Als Link de brug oversteekt komt hij op een eiland. Hier is de ingang naar het labyrint van de Arend - LEVEL 1 - . Zoek snel het kompas en de kaart van dat labyrint en vecht je weg door het labyrint om het eerste gedeelte van de Triforce te bemachtigen. Verover alle schatten !

Allez au nord et jusqu'au lac!

Retournez au nord, et rendez-vous au lac. Le monstre du lac, Zola, attaquera Link. Si Link ne se défend pas habilement contre son attaque, il sera perdu!

Link a trouvé le pont!

Tout en avançant vers le nord, Link découvre le pont. Combattez l'ennemi et obtenez autant de coeurs de VIE que possible.

Traversez le pont qui mène au labyrinthe Aigle!

Si Link traverse le pont, il trouvera Aigle - le niveau 1 du labyrinthe souterrain. Maintenant, trouvez la carte et le compas, prenez le fragment de Triforce et autant de trésors possible.

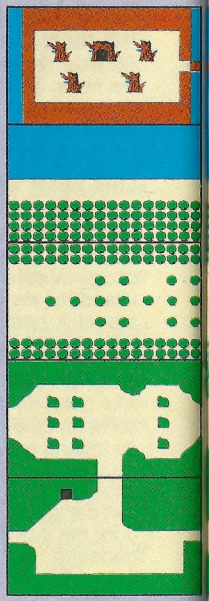
Link sera bien surpris s'il trouve le point faible de Pols Voice.

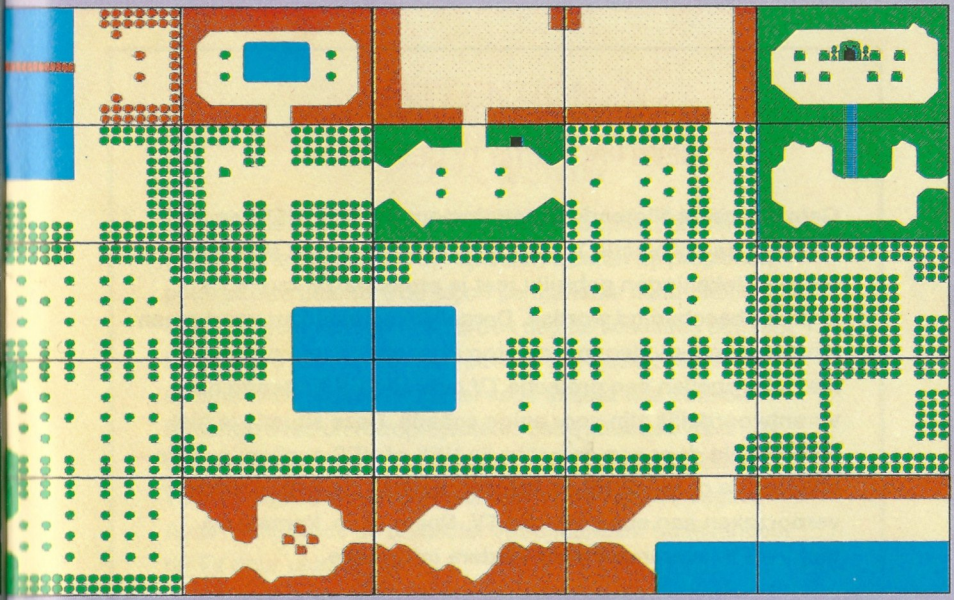
Hoe kom je naar Level 2

De ruines aan de rechter bovenkant van de kaart zijn de ingang naar Level 2. Om daar te komen moet Link helemaal via de rechterkant van de bovenwereld omlopen, door het grote bos. Let op waar je heen gaat, verdwaal niet !

Carte qui mène au niveau 2 du labyrinthe souterrain

C'est dans les ruines situées dans le coin supérieur droit, que se trouve l'entrée du 2è niveau du labyrinthe souterrain. Pour s'y rendre, Link doit contourner la partie droite de la carte et passer à travers la grande forêt. Attention où vous mettez les pieds! Ne vous égarez pas!





⚠WAARSCHUWING⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland	**03402 - 54490**
In België	**02 - 478 92 08**

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO
au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel :
3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95))
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO, BP 14
95311 CERGY POINTOISE CEDEX

EN BELGIQUE

02/478.92.08
du lundi au vendredi
de 14h à 18h

[0495]

[0894NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.
Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.
Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

[0495NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.
Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et le vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître per écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE,** devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE,** ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel:3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P.271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON